

JP2002301186

Publication Title:

PLAYING MACHINE

Abstract:

Abstract of JP2002301186

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a playing machine by which a player can enough enjoy interest of a play without getting tired of the play by having the player perform a play with a new sense which has never existed before.
SOLUTION: Each of reel drums 40 is provided therein with a cylindrical holding part 43 for holding a picture pattern sheet 50. The first picture pattern F1 is drawn on the picture pattern sheet 50. The second picture pattern F2 is drawn by using a coating which generates a visible light when a non-visible light with a specified frequency is irradiated on the outer peripheral face of each of the holding parts 43. An illuminating member (for example, a UV lamp 70) for irradiating the non-visible light with the specified frequency is arranged at a position facing to the holding part 43. The second picture pattern F2 is made visible by irradiating the second picture pattern F2 by the illuminating member to perform a play using the second picture pattern F2.

Data supplied from the esp@cenet database - Worldwide

Courtesy of <http://v3.espacenet.com>

This Patent PDF Generated by Patent Fetcher(TM), a service of Stroke of Color, Inc.

Patent provided by Sughrue Mion, PLLC - <http://www.sughrue.com>

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2002-301186
(P2002-301186A)

(43) 公開日 平成14年10月15日 (2002. 10. 15)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード(参考)
A 6 3 F 5/04	5 1 1	A 6 3 F 5/04	5 1 1 A

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 8 頁)

(21) 出願番号 特願2001-107489(P2001-107489)

(22) 出願日 平成13年4月5日(2001. 4. 5)

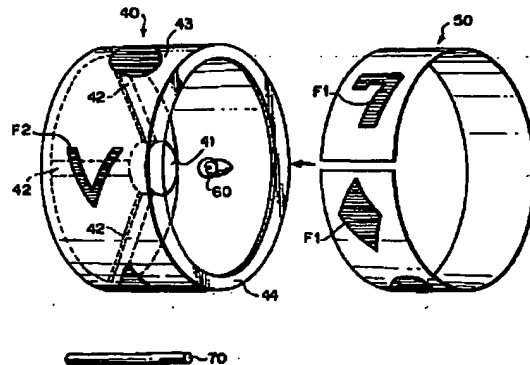
(71) 出願人 598098526
アルゼ株式会社
東京都江東区有明3丁目1番地25
(72) 発明者 長野 博之
東京都江東区有明3-1-25
(74) 代理人 100097984
弁理士 川野 宏

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 従来にはない新感覚の遊技を行わせることにより、遊遊技者が遊技に飽きることがなく、遊技の面白さを十分に味わうことが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】 各リールドラム40は、その内部に図柄シート50を保持するための円筒状の保持部43を備える。図柄シート50には、第1の図柄F1を描く。各保持部43の外周面に、所定の周波数の不可視光が照射されると可視光を発生する塗料を用いて第2の図柄F2を描く。保持部43に対向する位置に、所定の周波数の不可視光を照射するための照明部材(例えば紫外線ランプ70)を配設する。照明部材により第2の図柄F2を照射することにより、第2の図柄F2を視認可能として、第2の図柄F2を用いた遊技を行わせる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 回転可能に支持された複数のリールドラムと、

前記各リールドラムにそれぞれ保持されて、前記各リールドラムと一体となって回転するとともに、遊技者に対して表示するための第1の図柄が複数描かれた帯状の図柄シートとを備えた遊技機において、

前記各リールドラムは、その内部に前記図柄シートを保持するための円筒状の保持部を備えるとともに、該保持部の外周面に、所定の周波数の不可視光が照射されると可視光を発生する塗料を用いて描かれた第2の図柄を有し、前記保持部に対向する位置に、前記所定の周波数の不可視光を照射するための照明部材を配設したことを特徴とする遊技機。

【請求項2】 前記保持部の外周面に描かれた第2の図柄は、前記図柄シートに描かれた第1の図柄とは種類が異なることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】 前記不可視光は、紫外光であり、前記照明部材は、紫外線ランプからなることを特徴とする請求項1または2記載の遊技機。

【請求項4】 前記照明部材の点灯および消灯を制御するための制御装置を備えたことを特徴とする請求項1～3のうちのいずれか1項記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、スロットマシン（パチスロ機を含む）やパチンコ機等の遊技機において、遊技者に対して数字や絵柄、模様等の図柄を変動表示するために用いられる回転表示体を備えた遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】従来、例えばパチスロ機のように、遊技者が遊技メダル等を投入して、スタートスイッチを操作すると、遊技者に臨む複数のリールと呼ばれる回転表示体が回転して回転表示体の数字、絵柄等の図柄が変動し始め、さらに遊技者がストップスイッチを操作すると、各回転表示体の回転が停止して遊技者に特定の図柄を表示する遊技機が知られている。

【0003】これまで、このような遊技機に用いられる回転表示体は、複数の数字、絵柄等が描かれた帯状の図柄シートを、リールドラムの外周面に、両面テープ等で貼り付けることにより構成されているものが一般的であった。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】上述した従来の遊技機における遊技は、各リールドラムを回転させた後、遊技者の操作により各リールドラムを停止させて、停止表示される図柄の組み合わせが所定の賞態様を構成した場合に、遊技者に賞を与えるようになっていた。すなわち、

従来の遊技機における遊技は、リールドラムに表示される図柄のみを用いたものであった。

【0005】しかしながら、このような従来の遊技機では、遊技内容が単調とならざるを得ず、長時間遊技を行った場合に遊技者が遊技に飽きてしまい、遊技の面白さを十分に味わうことができないおそれがあった。

【0006】本発明は、上記事情に鑑みなされたもので、遊技者が遊技に飽きることがなく、遊技の面白さを十分に味わうことが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】本発明に係る遊技機は、上記目的を達成するために、回転可能に支持された複数のリールドラムと、前記各リールドラムにそれぞれ保持されて、前記各リールドラムと一体となって回転するとともに、遊技者に対して表示するための第1の図柄が複数描かれた帯状の図柄シートとを備えた遊技機において、前記各リールドラムは、その内部に前記図柄シートを保持するための円筒状の保持部を備えるとともに、該保持部の外周面に、所定の周波数の不可視光が照射されると可視光を発生する塗料を用いて描かれた第2の図柄を有し、前記保持部に対向する位置側に、前記所定の周波数の光を照射するための照明部材を配設したことを特徴とするものである。

【0008】また、前記遊技機において、前記保持部の外周面に描かれた第2の図柄は、前記図柄シートに描かれた第1の図柄とは種類が異なるように構成することが可能である。

【0009】また、前記不可視光を紫外光とし、前記照明部材を紫外線ランプにより構成することが可能である。

【0010】また、前記遊技機において、前記照明部材の点灯および消灯を制御するための制御装置を備えることが可能である。

【0011】

【発明の実施の形態】以下、図面に基づいて、本発明に係る遊技機の実施形態を説明する。図1は、本発明に係る遊技機（スロットマシン）を示す正面図である。

【0012】このスロットマシン1は、図1に示すように、前面に開閉可能な前面扉2を有する筐体3を備えている。前面扉2には、その前面のほぼ中央より上部に表示窓4を設け、表示窓4には、筐体3の内部に配置した3個の回転表示体としてのリール5a～cに描かれた第1の図柄がそれぞれ臨んでいる。また、表示窓4の周辺には、各表示窓4を横断して、有効となる入賞ラインを表示するための入賞ライン表示6が施されている。この入賞ライン表示6は、横3本と、この横線と交差する斜め2本の合計5本からなっている。また、各入賞ライン表示6の左端側には、有効となる入賞ラインを表示するための有効ライン表示ランプ7a～eが設けられてい

る。

【0013】また、入賞ライン表示6の右端側には、再遊技の入賞時に点灯する再遊技表示ランプ8、前回のリール回転が開始してから次のリール回転の開始を許可するまでの待機時間を表示するための遊技停止表示ランプ9、入賞が発生した旨を表示するための入賞表示ランプ10、スタートスイッチ20が有効化されている旨を表示するための遊技開始表示ランプ11、遊技メダルの投入が許可されている旨を表示するための遊技メダル投入ランプ12が設けられている。

【0014】上記した表示窓4a～cの下方の前面扉2の前面には、そのほぼ中央に、遊技情報を表示するための画像表示部13が設けられている。この画像表示部13は、例えば液晶ディスプレイ、プラズマディスプレイ、ELディスプレイ、CRTディスプレイ、ドットマトリクス表示器等からなり、遊技演出等を静止画表示あるいは動画表示することができる。

【0015】また、画像表示部13の右側には、遊技に供する遊技メダルを1枚ずつ投入するためのメダル投入口14が設けられており、メダル投入口14の右下方の前面扉2には、前面扉2を開閉するための開閉キー15が設けられている。また、画像表示部13の左側には、クレジットされた範囲内で遊技に供する遊技メダルを1枚ずつ投入するための第1ベットスイッチ16と、クレジットされた範囲内で遊技に供する遊技メダルを2枚ずつ投入するための第2ベットスイッチ17と、クレジットされた範囲内で遊技に供する遊技メダルを最大許容賭け数（例えば3枚）まで投入するためのマックスベットスイッチ18が設けられている。

【0016】上記した画像表示部13等の下方に位置する前面扉2の前面には、遊技者が獲得した遊技メダルをクレジットするか払い出すかを切り替えるためのC/Pスイッチ19と、遊技メダルの投入を条件として各リール5a～cの回転を開始させるためのスタートスイッチ20と、各リール5a～cに個別に対応して各リール5a～cの回転を停止させるための3個のストップスイッチ21a～cが設けられている。

【0017】また、前面扉2の下部には、賞として払い出された遊技メダルを受け入れるためのメダル受皿22が設けられており、メダル受皿22に臨むようにして、メダル払出口23が設けられている。また、メダル受皿22の上方に位置する前面扉2の前面には、透音孔24が設けられており、筐体3の内部には透音孔24に臨むようにしてスピーカ25が設けられている。

【0018】また、筐体3の正面上部には、入賞に対して支払われる配当遊技メダルの枚数を表示した配当表示部26が設けられており、配当表示部26の上方には、複数の装飾ランプ（図示せず）を配置した装飾部27が設けられている。この装飾部27は、左右方向に複数の区画（例えば8個の区画）に区切られており、各区画内

にそれぞれ装飾ランプを配設しており、遊技状態に合わせてこれらの装飾ランプを点灯したり点滅させることにより、遊技の楽しさを高めることができるようになっている。

【0019】上記した筐体3の内部には、メダル払出口23に連通する位置に、賞としての遊技メダルを払い出すためのホッパ（図示せず）が配置されている。また、筐体3の内部には、スロットマシン1を電気的に制御するための制御装置（図示せず）が設けられている。

【0020】上記した各リール5a～cに描かれた第1の図柄の種類は、例えば、「7」、「チェリー」、「ダイヤ」、「ドラゴン」、「ボール」等であり、各リール5a～c毎にそれぞれ21個の第1の図柄が表示されている。なお、第1の図柄の種類および各リール5a～cに表示する図柄の個数は、適宜変更して実施することができる。例えば、第1の図柄の種類は、上述したものの他に「ベル」、「オレンジ」、「人物」、「動物」、「魚」、「JAC」、「BAR」等を使用することができ、さらに各図柄毎に複数種類の彩色を施して各図柄を区別するようにしてもよい。

【0021】また、各リール5a～cの内部には、表示窓4を通して視認される第1の図柄をリール5a～cの内面側から透過照明するためのバックランプ（図示せず）が、それぞれ縦並びに3個ずつ設けられている。このバックランプを点灯することにより、各リール5a～cを内面から照明して、有効となる入賞ライン上に停止表示される第1の図柄を強調表示することができる。

【0022】上述したスロットマシン1で遊技を行うには、まず実際にメダル投入口14に遊技メダルを投入するか、いずれかのベットスイッチ16、17、18を操作することによりクレジットの範囲内で遊技に供するための遊技メダルを投入する。ここで、遊技メダルの投入枚数に応じて有効となる入賞ラインが決定され、対応する有効ライン表示ランプ7a～eが点灯する。例えば、1枚の遊技メダルを投入した場合には、中央の横ライン1本が有効となり、2枚の遊技メダルを投入した場合には、上中下の横ライン3本が有効となり、最大許容賭け数である3枚の遊技メダルを投入した場合には、上中下の横ライン3本と斜めライン2本の合計5本のラインが有効となる。

【0023】つぎに、遊技者がスタートスイッチ20を操作すると各リール5a～cが一斉に回転を開始し、リール5a～cの外周表面に表示された複数種類の第1の図柄が表示窓4内を上下に移動表示される。そして、リール5a～cの回転が所定の速度に達すると各ストップスイッチ21a～cが有効化され、遊技者が各ストップスイッチ21a～cを操作すると、対応するリール5a～cの回転がそれぞれ停止する。

【0024】ここで、有効となった入賞ライン上に停止表示された第1の図柄の組み合わせが予め定めた入賞態

様となっている場合には、各入賞態様に対応した枚数の遊技メダルが賞として払い出され、あるいはクレジットとして加算される。

【0025】図2は、本発明に係る遊技機のリール装置を示す斜視図であり、図3は本発明に係る遊技機の回転表示体の一実施例を示す断面図である。図2に示すように、このリール装置30は、上記した3つのリール5a～cを備えている。これらのリール5a～cは、リール支持ブラケット31に各々独立して回転可能に支持されており、その回転軸線Axは互いに同一軸線上に設定されている。詳しくは図3にも示すように、リール5aはリールドラム40と帯状の図柄シート50とからなっている。

【0026】リールドラム40は、回転軸線Ax上にある円板状の基部41と、基部41から回転半径方向外側に延びた複数（例えば4つ）の腕部42と、腕部42の先端部から回転軸線Axに平行かつ回転軸線Axの周りを全周にわたって延びた円筒状の保持部43とが、透明な樹脂部材により一体に形成されている。

【0027】図柄シート50は、透光性を有する樹脂部材で形成されるとともに、複数種類の第1の図柄F1が長さ方向に所定間隔で直列に描かれており、その表面側をリールドラム40の保持部43の内周面に密着させて保持部43に保持されている。詳しくは、図柄シート50は、リールドラム40に組み込まれる前は平面形状をなして、組み込まれる際に円環状に丸められて、保持部43の内周面に保持される。図4にその様子を示してある。図4は、シートドラムに対する図柄シートの組み込みの様子を示す概略図である。

【0028】図柄シート50は、自身の弾性による復元習性を有しており、組み込まれた後に元の状態に戻ろうとすることにより、保持部43の内周面に密着する。さらに、リールドラム40が回転すると、遠心力が作用して一層保持部43の内周面に密着するようになる。したがって、リールドラム40と図柄シート50とを、両面テープ等により固着させる必要がなく、このため、図柄シート50のリールドラム40への取り付け作業を簡単に行うことができる。本実施形態では、図柄シート40の取り付け作業をより容易に行うことができるように、リールドラム50の一側面側は、大きく開口されている。また、本実施形態では、リールドラム40の保持部43が、図柄シート50の全体を覆うように、回転軸線Axの周りを全周にわたって形成されているので、図柄シート40を例えば普通紙のような光沢の無い部材で形成しても、見栄えを損なわない。

【0029】なお、図2では、リール5aのリールドラム40の保持部43の一部を破断して、図柄シート50の一部が露出したように示してあり、図3ではリール5aのみを示してあるが、他のリール5b～cも同様の構成である。

【0030】図3に示すように、リールドラム40の保持部43の端縁部には、径方向内側に向けて立ち上がる壁部44が、全周にわたり形成されており、図柄シート50の幅方向へのずれを防止するように構成されている。また、保持部43の基部41側の端部の近傍には、図柄シート50の幅方向端部が差し込まれる溝部45が、略全周にわたり形成されていて、図柄シート50の取り付け作業時の位置決めを容易にしている。

【0031】また、リールドラム40の腕部42には、図柄シート固定部材46が設けられている。図柄シート固定部材46は押圧面47を有するとともに、腕部42に沿って回転半径方向（図中矢印CD方向）に移動可能に腕部42に支持され、押圧面47により図柄シート50をリールドラム40の保持部43の内周面に押圧する位置で係止されるようになっている。図柄シート50は、リールドラム40内に組み込まれた後で、この図柄シート固定部材46に押圧されることにより、リールドラム40の周方向へのずれがより確実に防止される。

【0032】なお、上記した溝部45は、図柄シート固定部材46が取り付けられた腕部42の外端部の近傍位置では、切り欠かれており、これにより、図柄シート固定部材46による図柄シート50の押圧が可能となっている。

【0033】また、図4に示すように、各リールドラム40の保持部43には、その外周面に所定の周波数の不可視光が照射されると可視光を発生する塗料を用いて第2の図柄F2が描かれている。さらに、リールドラム40の前面側には、リールドラム40の外周面を照射するための紫外線ランプ70等からなる照明部材が配設されている。ここで、照明部材として紫外線ランプ70を用いた場合には、第2の図柄F2を描く塗料は、紫外線が照射されると可視光を発生するような塗料を用いればよい。この第2の図柄F2は、上述した図柄シート50に描かれた第1の図柄F1とはその種類が異なり、例えば、「V」、「O」、「□」、「△」、「☆」等からなる。

【0034】したがって、紫外線ランプ70が点灯すると、それまで視認することができなかった第2の図柄F2が視認可能となる。なお、紫外線ランプ70を点灯する際に、各リールドラム40内に配設したバックランプ60を消灯するように制御することにより、図柄シート50に描かれた第1の図柄F1が視認し難くなるとともに、第2の図柄F2がはっきりと視認できるようになる。バックランプおよび照明部材の点灯および消灯は、スロットマシン1内に配設された制御装置により制御される。

【0035】図5は、制御装置の概略構成を示すブロック図である。この制御装置100は、図5に示すように、CPU101、ROM102、RAM103、CPU101の動作クロック信号を生成するためのクロック

回路104およびビッグボーナス・ゲームの発生確率等を設定するための確率設定部105を備えている。

【0036】上記ROM102には、スロットマシン1の遊技における処理の手順がシーケンスプログラムとして記憶されているとともに、抽選確率等を決定するための入賞確率テーブル等のデータが記憶されており、シーケンスプログラムに基づいてCPU101等が動作することによりスロットマシン1における遊技が制御される。

【0037】上記クロック回路104は、所定周波数の基準クロックを発生するためのクロックパルス発生器106と、基準クロック信号を分周することによりCPU101の動作クロック信号を生成するための分周器107を備えている。

【0038】上記確率設定部105は、CPU101の制御に従って一定範囲の乱数を発生させるための乱数発生器108と、乱数発生器108で発生した乱数の中から任意の乱数を抽出してCPU101へ送信するための乱数サンプリング回路109を備えている。また、この確率設定部106には、ビッグボーナス・ゲームの発生確率を設定するための確率設定スイッチ111が接続されている。

【0039】上記CPU101に備えられた複数のI/Oポートには、メダル投入口16、17から投入された遊技メダルを検出するためのメダルセンサ112、第1ベットスイッチ16、第2ベットスイッチ17、マックスベットスイッチ18、C/Pスイッチ19、スタートスイッチ20、打ち止め処理を行うか否かを切り替えるための打ち止め設定スイッチ113、打ち止めを解除するための打ち止め解除スイッチ114、モータ駆動回路115、リール位置検出回路116、リール停止信号回路117、ホッパ駆動回路118、払出完了信号回路119、スピーカ駆動回路120、ランプ駆動回路121が接続されている。

【0040】以下、上記各回路について詳しく説明する。上記モータ駆動回路115には、リール5a~cを回転駆動するためのステッピングモータ122a~cが接続されており、CPU101の制御に基づいてステッピングモータ122a~cへ駆動パルスを供給あるいは供給停止することにより、リール5a~cの回転を開始させたり停止させたりする。

【0041】上記リール位置検出回路116には、リール5a~cの回転位置を検出するための光学センサ等からなる位置検出センサ（図示せず）が設けられており、この位置検出センサで検出されたリール5a~cの位置検出信号がCPU101へ送信される。

【0042】上記リール停止信号回路117には、ストップスイッチ21a~cが接続されており、遊技者によりストップスイッチ21a~cが操作されると、これを検知してストップスイッチ検出信号がCPU101へ送

信される。

【0043】上記ホッパ駆動回路118には、遊技メダルを貯留するためのホッパ123が接続されている。

【0044】上記払出完了信号回路119には、メダル貯留部124およびメダル検出部125が接続されている。メダル貯留部124は、メダル投入口14から投入された遊技メダルや賞として払い出される遊技メダルを貯留記憶するための部分で、所定の最大許容貯留数に達するまで遊技メダルを貯留記憶することができる。この最大許容貯留数は、例えば50枚となっており、50枚までの遊技メダルを貯留記憶するとともに、この50枚を超えた遊技メダルは、実際にホッパ123からメダル受皿22に払い出される。また、実際に払い出される遊技メダルは、メダル検出部125により、ホッパ123からメダル受皿22に払い出される際に計数される。そして、入賞時の遊技メダルの払出動作において、メダル貯留部124に加算記憶される加算値、あるいはメダル検出部125における計数値が所定の払出枚数に達すると、払出完了信号回路119からCPU101に対し払出完了信号が送信される。

【0045】スピーカ駆動回路120には、効果音等を発生するためのスピーカ25が接続されており、スピーカ25から効果音等を発生させる。

【0046】ランプ駆動回路121には、表示窓4を通して視認される図柄シート50を内面側から透過照明するためのバックランプ60と、リールドラム40の保持部43を外周面側から照明するための紫外線ランプ70とが接続されている。制御装置100では、このランプ駆動回路121を制御することにより、バックランプ60および紫外線ランプ70を点灯あるいは消灯させる。そして、バックランプ60を点灯して紫外線ランプ70を消灯した場合には、図柄シート50に描かれた第1の図柄F1を強調して表示することができる。一方、バックランプ60を消灯して紫外線ランプ70を点灯した場合には、保持部43の外周面に描かれた第2の図柄F2が視認可能となるとともに、図柄シート50に描かれた第1の図柄F1が視認し難くなる。

【0047】このバックランプ60および紫外線ランプ70に対する点灯および消灯の制御タイミングは、任意に設定することが可能である。例えば、図6に示すように、通常の遊技状態においては、バックランプ60を点灯するとともに紫外線ランプ70を消灯することにより、図柄シート50に描かれた第1の図柄F1を強調して表示し、この第1の図柄F1による遊技を行わせる（a）。

【0048】また、所定のタイミングでバックランプ60を消灯するとともに紫外線ランプ70を点灯することにより、保持部43の外周面に描かれた第2の図柄F2を視認可能とするとともに、図柄シート50に描かれた第1の図柄F1を視認し難くして、第2の図柄F2によ

る遊技を行わせる(b)(c)。

【0049】このバックランプ60および紫外線ランプ70における点灯および消灯の制御タイミングは、任意に設定することが可能である。例えば、第1の図柄F1を用いた遊技において所定の図柄停止態様となった場合、所定の遊技回数を消化した場合、遊技店が設定したサービスタイムの期間となった場合等に、第2の図柄F2を用いた遊技に移行することができる。

【0050】このように、バックランプ60および紫外線ランプ70の点灯および消灯を制御して、第1の図柄F1を用いた遊技から第2の図柄F2を用いた遊技に移行させることにより、今までにない新感覚の遊技を行わせることが可能となる。

【0051】また、第1の図柄F1を用いた遊技を行って図柄が停止表示された後に、第1の図柄F1の停止表示態様がハズレであっても、バックランプ60を消灯するとともに紫外線ランプ70を点灯させることにより、第2の図柄F2が浮かび上がって、その停止態様が当たりとなるような遊技を行わせることも可能となり、あたかもハズレが確定したかのように見える場合であっても、賞態様が構成されていることへの期待感が高まり、遊技の面白さを十分に味わうことができる。

【0052】なお、点灯および消灯を制御するバックランプ60および紫外線ランプ70の組み合わせは、1つのリールドラム40に対してのみであってもよいし、任意の2つのリールドラム40の組み合わせであってもよい。

【0053】また、紫外線ランプ70の点灯および消灯のみを制御し、バックランプ60を常に点灯状態とすることも可能である。

【0054】さらに、第1の図柄と第2の図柄を同一の種類により構成し、図柄シートに描かれた第1の図柄の上に重なるようにして、保持部の表面に同一種類からなる第2の図柄を描いてもよい。そして、バックランプ60と紫外線ランプ70とを同時に点灯させると、図柄が奥行きをもって立体的に表現され、演出効果をさらに高めることができる。

【0055】

【発明の効果】本発明に係る遊技機では、その内部に図柄シートを保持するための円筒状の保持部を備えて各リールドラムを構成し、各保持部の外周面に、所定の周波数の不可視光が照射されると可視光を発生する塗料を用いて第2の図柄を描くとともに、所定の周波数の光を照射するための照明部材を配設している。

【0056】したがって、照明部材からの不可視光が第2の図柄に照射されると、今まで視認できなかった第2の図柄が視認可能となり、第2の図柄を用いた遊技を行わせることができるので、遊技者が遊技に飽きてしまうことがなく、遊技の面白さを十分に味わうことができる。

【0057】また、第2の図柄を、図柄シートに描かれた第1の図柄とは異なる種類とすることにより、図柄シートに描かれた第1の図柄を用いた遊技とは異なった新感覚の遊技を行わせることができるので、遊技の面白さをさらに高めることができる。

【0058】また、照明部材を紫外線ランプにより構成することにより、一般的に市販されている部材を用いることができるので、容易に遊技機を製造することができる。

【0059】また、制御装置により照明部材の点灯および消灯を制御することにより、複雑なパターンで照明部材の点灯および消灯を行うことができ、演出効果を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係る遊技機の一実施形態を示す正面図

【図2】図1に示す遊技機のリール装置を示す斜視図

【図3】図2に示す回転表示体の構成を示す断面図

【図4】図2に示す回転表示体において、リールドラムに対する図柄シートの組み込みの様子を示す概略図

【図5】制御装置の概略構成を示すブロック図

【図6】紫外線ランプの点灯および消灯制御の一例を示す説明図

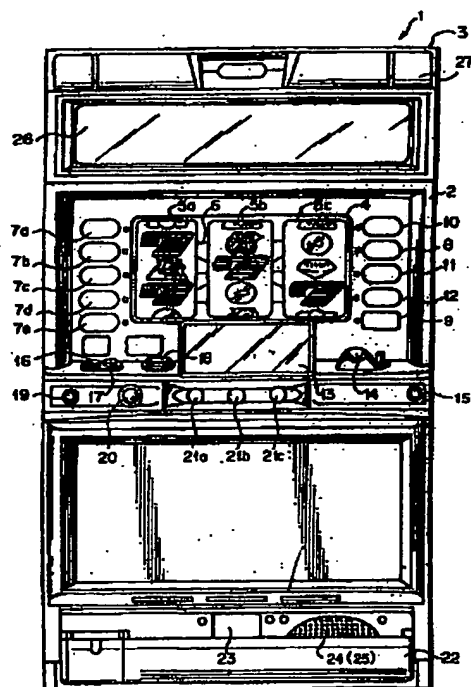
【符号の説明】

- 1 スロットマシン
- 2 前面扉
- 3 筐体
- 4 表示窓
- 5 リール
- 6 入賞ライン表示
- 7 有効ライン表示ランプ
- 8 再遊技表示ランプ
- 9 遊技停止表示ランプ
- 10 入賞表示ランプ
- 11 遊技開始表示ランプ
- 12 遊技メダル投入ランプ
- 13 画像表示部
- 14 メダル投入口
- 15 開閉キー
- 16 第1ベットスイッチ
- 17 第2ベットスイッチ
- 18 マックスベットスイッチ
- 19 C/Pスイッチ
- 20 スタートスイッチ
- 21 ストップスイッチ
- 22 メダル受皿
- 23 メダル払出口
- 24 透音孔
- 25 スピーカ
- 26 配当表示部
- 27 装飾部

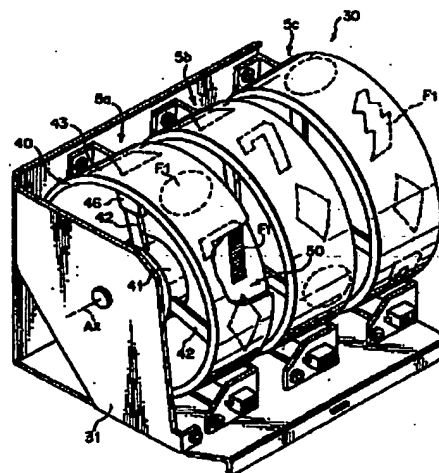
30 リール装置
 31 リール支持ブラケット
 40 リールドラム
 41 基部
 42 腕部
 43 保持部
 44 壁部
 45 溝部
 46 図柄シート固定部材
 47 押圧面
 50 図柄シート
 60 バックランプ
 70 紫外線ランプ
 100 制御装置
 101 CPU
 102 ROM
 103 RAM
 104 クロック回路
 105 確率設定部
 106 クロックパルス発生器
 107 分周器

108 乱数発生器
 109 乱数サンプリング回路
 111 確率設定スイッチ
 112 メダルセンサ
 113 打ち止め設定スイッチ
 114 打ち止め解除スイッチ
 115 モータ駆動回路
 116 リール位置検出回路
 117 リール停止信号回路
 118 ホッパ駆動回路
 119 払出完了信号回路
 120 スピーカ駆動回路
 121 ランプ駆動回路
 122 ステッピングモータ
 123 ホッパ
 124 メダル貯留部
 125 メダル検出部
 Ax 回転軸線
 F1 第1の図柄
 F2 第2の図柄

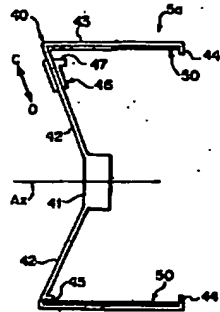
【図1】



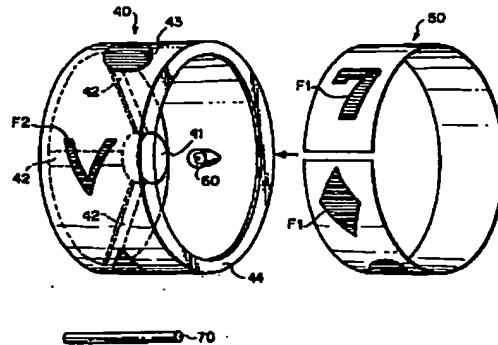
【図2】



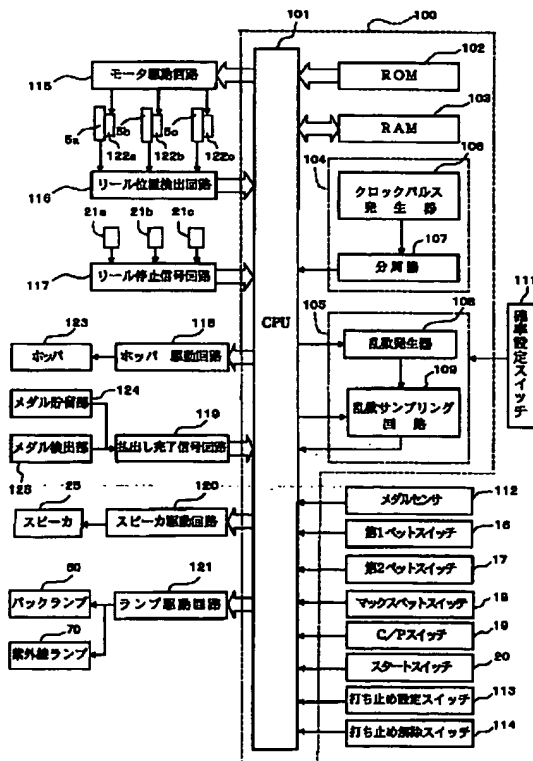
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

